

# OS JOGOS

# NO COMPUTADOR

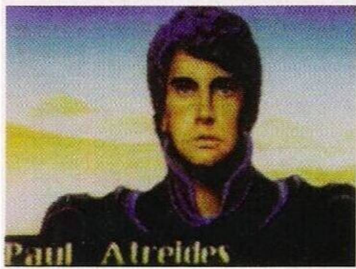
160

# 'DUNE'

"Dune" é o épico romance de Frank Herbert que no ano de 1984 serviu de argumento a um filme realizado por David Lynch, e agora transportado aos micros pelas mãos da Virgin.

Esta produção luxuosa desenvolvida pela equipe Cryo até inclui uma banda sonora (do jogo) vendida separadamente.

O jogo decorre no planeta



Arrakis, mais conhecido por Dune, um planeta tão inóspito que parece incapaz de conter vida. No entanto, o cruel clima de Dune alberga diversos seres vivos, entre os quais se destacam as cobras de areia e o povo Fremem. Neste planeta é produzida a essência mais valiosa do universo: a Especiaria - Melange. A família Atreides recebe o aval do Imperador para explorar a Especiaria, mas, a casta rival, conduzida pelo Barão Arkonnen, oferece resistência.

A aventura começa...

O jogador controla Paul Atreides, o personagem central da história que, posteriormente, se juntará ao povo Fremen e, na posição de líder, acabará com a

maldita produção da Especiaria e banirá de vez a corja dos Arkonnen.

Estas toscas linhas resumem largas dezenas de páginas do romance (desde já aconselhamos a leitura!) e servem de introdução e orientação ao objectivo do jogo.

"Dune" é uma miscelânea brilhante entre o género aventura e estratégia.

Aventura na forma como o jogo se desenvolve e a interacção dos personagens progride.

Há um emaranhado de lendas sobre um salvador, há um opressor e um povo escravizado, culturas estranhas e poderes místi-

cos e um inevitável romance.

São reunidos todos os elementos de uma boa aventura, com uma atmosfera bem propícia.

Se a aventura é a responsável pelo "ambiente", o género predominante - Estratégia - faz o resto do "trabalho".

O jogador pode vender a Especiaria e/ou trocá-la por material e armas. As diversas colónias de Fremem e as respectivas actividades também estão a cargo do protagonista.

Um diversificado leque de personagens, cada um especialista na sua área, aconselham o jogador a tomar as decisões



O leitor Miguel Afonso pretende desfazer-se de uma consola Sega Master System 11, vendendo-a pela melhor oferta.

Com a máquina oferece dois jogos.

Os interessados podem contactar o Miguel para a Rua Augusto Costa, Lote 3,3 dtº, Benfica, Lisboa ou para o telefone 708640.

As primeiras cartas referente à eleição dos melhores jogos de 91/92 já chegaram à nossa redacção, mas continuamos à espera de mais votos.

Nunca é demais lembrar que este evento tem como única fi-

nalidade descobrir os títulos de preferência dos leitores.

Este ano contamos com as categorias: melhor jogo de acção, estratégia, aventura, simulador, perícia, conversão de arcada e, ainda, a firma com melhores produções. A última categoria é a mais significativa é a do Me-

lhor Jogo de 91/92, isto é, o título que reúne as melhores capacidades em gráficos, som, originalidade.

Para participar basta escrever numa folha de papel as vossas preferências e remeter para o endereço assinalado na secção "Pokes e Dicas". É tudo! Fina-

mais sensatas.

As minas devem estar equipadas com o material de exploração e o veículo de fuga, porque as cobras da areia não vão dar descanso aos trabalhadores.

Enfim, o jogador tem ao dispor um vasto número de comandos capazes de assegurar a "manutenção" do planeta.

Congratulamos a Cryo pelo excelente trabalho. Elaborar um jogo de aventura/estratégia muito interessante, com uma história de suporte não menos espectacular, é uma raridade! Quando dispõe de uma boa banda sonora e gráficos de primeira, é aquisição a não perder!!!

Antes de fecharmos esta análise lembramos que a versão do Amiga é idêntica à dos compatíveis PC com placa VGA e dispõe de três singelas disquetes sem trocas excessivas, apenas as necessárias.

"Dune" não só é um jogo bonito e interessante como está muito bem programado.

Atenção a todos os possuidores do Amiga e PC's: Depois do livro e do filme é a vez do jogo, também com direito ao adjectivo ÉPICO. A não perder!

Nome: "Dune"  
Género: Aventura/Estratégia  
Gráficos: 94%  
Animação: 91%  
Som: 89%  
Originalidade: 96%  
Jogabilidade: 85%  
Total: 94%  
Versão: Amiga  
P.V.P. 7.995\$00

## SECÇÃO do LEITOR

lizamos a secção do leitor, esta semana com proporções reduzidas (devido à solução da aventura "Eco Quest") com a "Young Brains Software". Esta associação já elaborou diversos jogos no "Amos" (estamos à espera da última produção!) e, além da programação, dedicam-se à troca de informações, dicas e "software" exclusivamente original!

Para qualquer informação suplementar é favor escrever para: Travessa de S. Pedro, 9, 2do, 8500 Portimão ou Rua Pedro Caiado, 11 8500 Portimão.

160

**Commodore Amiga:**

**"Robocod"** - Teclar "LITTLE MERMAID" na apresentação, no decorrer da acção premir "P", Return,...., para jogar com os poderes

**"Rolling Ronny"** - Escrever "TRACTOR" na tabela da pontuação para jogar com energia ilimitada

**"Wrath of Demon"** - Premir os dois botões do rato durante o carregamento do jogo para obter vidas infinitas

**"Captain Planet"** - O "cheat mode" pode ser obtido com o 1º nível do. "Captive" (produzido pela mesma firma) seguido da troca de disquetes

**"Swiv"** - Pausar o jogo e escrever "NCC-1701" para ficar imunes ao inimigo

**"New Zealand Story"** - Premir o botão direito do rato enquanto o jogo carrega para ficar com vidas infinitas

**Spectrum:**

**"Lemmings"**- Códigos de acesso: ikhndhbccx, ojndhbad-cw, jllhbinecu

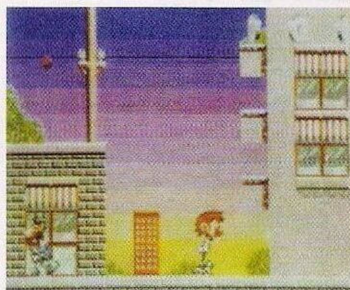
**"Alien Storm"** - Poke 37749,167: Poke 37750,167: Poke 36552,167: Poke 32740,175

**"Loopz"** - Códigos de acesso aos níveis mais avançados: easy,cute, arty, foxy, cras, whet,

poll, zuis, emma

Depois do material enviado pelos leitores **Paulo Gonçalves, Bruno Mateus, Carlos Rosa e Joaquim Castro**, prosseguimos com a aventura "Eco Quest", resolvida pelo leitor **Miguel Salvador da Silva**... saímos da piscina e abrimos o armário que contém um sofisticado aparelho de mergulho. Sem mais demoras apanhamo-lo e, a seguir, observamos as hélices dos barcos. Reparamos que estão protegidas por uma rede de metal para a protecção dos animais que se aproximam demasiado (inteligente!).

Perto da piscina do golfinho



O golfinho Delfineeus dir-nos-á para mergulhar. Pegamos na botija de água e atamo-la à cintura. Assim que mergulharmos, já debaixo de água, apreciemos os maravilhosos cenários que este jogo proporciona.

Descemos (escolhendo algumas frestas entre as algas), vi-

rúínas, que outrora foram um monumento, ao aproximarmos do que resta, no interior, encontramos um búzio de bronze. Recolhemo-lo e, olhando para a esquerda, reparamos num estranho mosaico colado à parede, completamente desfigurado. Tentamos resolvê-lo, deslocando peça por peça. Caso não seja capaz de desvendar o desenho certo recorra à função "Help"

Uma vez estabelecida a ordem, à nossa esquerda deparamos com três olhos. Ainda tentamos premir um por um, mas nada feito! Regressamos ao cenário principal (junto da estátua de bronze) e colocamos o búzio na estátua. Durante uns instantes a cabeça da figura move-se, soltando um ruído agudo.

Agora já podemos recolher o tridente. Assim que o apanharmos voltamos ao écran dos três olhos e, com o tridente, podemos carregar nos três olhos, simultaneamente.

O cenário estremece e abri-se-á uma pequena comporta. Desta abertura sairá um peixe. Estabelecemos diálogo com a criatura e...

Continua na próxima semana!!!

Entretanto podem, e devem, escrever-nos para **"Jogos no Computador"**, "Correio da Manhã", Rua Mouzinho da Silveira nº 27,2 esq 1— 200 Lisboa.

**POKES & DICAS**

encontramos uma alavanca que abre as comportas, deixando livre a passagem para o mar. Puxamo-la e deixamos o golfinho sair em liberdade.

Passados uns instantes a criatura marinha volta ao cativoiro e pede-nos ajuda. Vestimos o equipamento de mergulho e lançamo-nos para a água.

Nadandosempre em frente, vemos no horizonte a imagem de um barco, aproximamo-nos desta embarcação, e, a determinada altura, reparamos que o navio despeja enormes quantidades de poluente para a água.

Com o saco (do lixo) recolhemos todo o poluente que estiver ao nosso alcance e, quando o caminho ficar livre, viramos à esquerda.

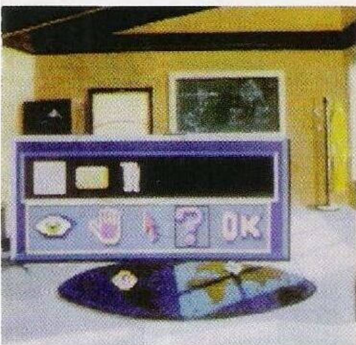
ramos na direcção Este e continuamos a descer.

Pouco depois avistamos a cidade do nosso amigo, assim que chegamos a este local voltamos a perceber qual o maior problema que assola os oceanos: a poluição!

Com o saco do lixo tentamos recolher a maior quantidade de poluente, o computador dir-nos-á quando a tarefa se pode considerar concluída.

Apanhamos a rede de metal (guardar na sacola) e continuamos a aventura. À nossa frente há uma estátua em bronze do deus Poseidon. Por muito que tentemos, é-nos impossível remover o objecto que tanto nos intriga.

Detrás da estátua estão umas



**ÚLTIMAS**

Eis as últimas edições em português da firma Portidata:

"Carl Lewis Challenge", "Wrestle Mania" e "Cover Girl Poker". Não falta entretenimento para o Verão.




**NÃO É NADA PESSOAL**

**TERMINATOR 2**

**JUDGMENT DAY**

**ELE ESTÁ DE VOLTA E DESTA VEM PARA MATAR!**

UM EXCLUSIVO PORTIDATA LDA. FAX - 082 416356

